

Parcours pédagogique

Le cinéma d'animation *Séance 3 : le dessin animé*

Le dessin animé est la technique la plus célèbre du cinéma d'animation. Un enchaînement de dessins décompose un mouvement ; une fois projetés, il donne l'illusion d'un mouvement continu.

Histoire

Cette branche du cinéma d'animation est certainement l'une des plus populaires et prolifiques, notamment grâce à des moyens de production industriels permettant la réalisation de longs métrages et de séries télévisées.

C'est à partir de 1892, quelques années après avoir mis au point [son théâtre optique](#), qu'Émile Reynaud propose au public du musée Grévin des "pantomimes lumineuses". Elles sont composées d'images peintes directement en couleur sur un film de gélatine qui passe d'une bobine à une autre via un projecteur (voir [Pauvre Pierrot](#), un des seuls films conservés).

En 1908, Émile Cohl, s'inspirant des personnages animés de l'américain J. Stuart Blackton, produit le premier dessin animé sur pellicule de cinéma avec [Fantasmagorie](#). Ses techniques influencent de nombreux studios et se développent aux États-Unis avec Winsor Mac Kay ([Gertie le dinosaure](#)), les frères Fleischer (Betty Boop), Walt Disney, ([Mickey](#)), Tex Avery (Droopie).

Technique

À l'origine, le dessin animé était fabriqué sur papier. Les œuvres de pionniers comme le Français Émile Cohl et l'Américain Winsor Mac Cay ont été réalisées sur ce support.

Plus tard, l'animation sur cellulo (feuille de plastique transparente) se généralise. Elle permet, d'un dessin à l'autre, de n'avoir à redessiner que les parties en mouvement. Elle rend ainsi possible l'industrialisation du dessin animé. En 1990 Walt Disney Pictures abandonne la technique du cellulo en faveur d'un système permettant de colorer et d'assembler les dessins numériquement. Progressivement, les autres sociétés lui emboîteront le pas (source ONF).

Afin d'avoir un aperçu de la technique, vous pouvez regarder [la leçon d'animation traditionnelle](#) donnée par le professeur Kouro.

Le programme télévisé "C'est pas sorcier" a également consacré un numéro spécial [Il était tout fois... le dessin animé](#) qui vous invite à découvrir les étapes de création d'un dessin animé dans les studios Folimage.

Atelier : folioscope

On peut aborder la technique d'animation traditionnelle en 2D à travers un atelier de fabrication de **folioscope** (petit livre animé). Cet exercice permet de comprendre le processus qui mène de l'image fixe au mouvement.

La fabrication d'un folioscope est expliquée en détail dans notre [parcours pédagogique](#) consacré au précinéma.

Atelier : une séquence animée

On peut aussi passer à la réalisation d'une séquence animée scénarisée. Il est possible de réaliser un projet commun ou de créer son propre mini dessin animé.

Matériel nécessaire :

- feuilles blanches (pas trop opaques), des crayons,
- ordinateur équipé d'un scanner,
- logiciel de traitement d'images (par exemple : *Gimp* ou *MonkeyJam**).

Commencer par dessiner un personnage, un objet ou un motif sur une feuille blanche. Calquer le premier dessin à l'aide d'une feuille blanche et modifier un détail. Reproduire cette étape à chaque dessin jusqu'à avoir une suite d'images qui décomposent un mouvement. Scanner chaque image selon l'ordre défini et les importer dans un logiciel de traitement d'images pour observer le résultat.

Rappelez-vous que pour obtenir une seconde de film, il faudra faire au moins 12 dessins (en les dupliquant on obtient les 24 images qui font une seconde).

Astuces

Une des techniques de bases du dessin animé consiste à dessiner des "images-clé" ou **poses-clé**, c'est-à-dire les positions principales du mouvement des objets ou des personnages, puis à réaliser les images intermédiaires, appelées **intervalles**.

Certaines scènes peuvent faire l'objet de **boucles**. Par exemple, on peut ne dessiner qu'un cycle du mouvement d'un personnage qui marche ; il suffit que le geste dessiné sur la dernière image précède le geste de la première image. On peut alors répéter ce même cycle autant de fois que nécessaire et faire ainsi marcher indéfiniment un personnage en n'ayant dessiné que 12 images.

Le site eduklasse.ch compile différents tutoriels pour réaliser un film d'animation à partir d'une suite de dessins.

Atelier : dessin animé en ligne

[Mon ciné animal](#) et [Mon ciné jouets](#) sont deux applications qui proposent un plateau de tournage et un studio d'enregistrement virtuels.

Vous pouvez choisir d'utiliser la galerie de décors et de personnages ou de les dessiner vous-même. Une bande de pellicule (sorte de timeline) permet de suivre chaque étape de son film, image par image.

*logiciels :

Gimp permet de réaliser des dessins (une palette graphique est appréciable) et d'animer (format gif). Vous pourrez le télécharger [ici](#) et obtenir le guide en français en cliquant [là](#).

Les dessins scannés ou réalisés avec *Gimp* peuvent aussi être montés avec *Virtualdub* ou *Windows Movie Maker*.

MonkeyJam permet de scanner les images dessinées au préalable et de les placer directement dans le projet.

Le tutoriel [logiciel de montage et de sonorisation](#) peut vous guider pour maîtriser *MonkeyJam*.